

遊びのある遊び  
遊びのある遊び

# 企創天外株式会社

*ki.sou.ten.guys inc.*

UI / UX デザイン  
広告・グラフィックデザイン  
デザインディレクション  
ゲーミフィケーション企画  
デザイン思考による課題解決

企創天外株式会社 竹内正憲

## 自己紹介とこれまでの歩み

竹内正憲 / Masanori Takeuchi

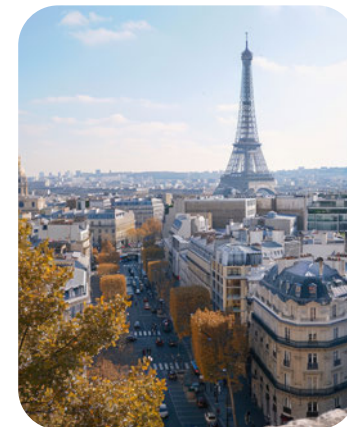


### 出身地やバックグラウンド

1981年、ベルギーのブリュッセル生まれ、パリ、横浜、フランクフルトで育ちました。異なる文化圏で過ごしてきたこともあり、多様な文化や価値観を自然と受け入れることができるようになりました。幼少期をパリで過ごし、街並みや、豊かなアートに触れ、感性を養う機会を得ました。

小学校から中学までは横浜で過ごし、友達と一緒にスポーツを楽しんだりゲームに熱中したりと、子ども時代を満喫し、規律や集団生活の大切さを学んだ時期でもあります。中学の途中からドイツのフランクフルトに移住し、インターナショナルスクールに通いました。ここが私にとって大きな転機であり、異なるバックグラウンドを持つ多国籍の友人たちと一緒に学んだことで、真の意味での多様性を理解することができました。視野が広がると同時に、柔軟に対応できる適応力を養いました。

さまざまな環境で育った経験から、新しい環境にすぐに馴染むことが得意で、これまでの仕事でもその適応力を活かしてきました。異なる視点を取り入れることが新しいアイデアやプロジェクトの成功につながると信じています。



### 趣味

ストーリーや世界観に没入できる映画やドラマ、読書、ゲームが好きです。スポーツも好きで、サッカーやフットサル、ボルダリングを楽しんでいます。体を動かすことでリフレッシュできて、良いアイデアが生まれることもあります。雑学を身につけるのも好きで、気になったことはすぐに調べて、新しい知識を増やします。得た知識が、意外なところで仕事に役立つことも多いです。

### 仕事に対する姿勢

チームで何かを作り上げることが、私の仕事に対する一番のモチベーションです。デザインディレクションでは、メンバーそれぞれの個性を引き出し、全員が積極的に関われる環境作りを大切にしています。また、デザイン思考やアート思考を活かして、課題の本質を探り、ユーザーに最適な体験を提供することを目指しています。プロジェクトを進める上で大事なのは、論理的な判断と建設的なコミュニケーションです。意見が分かれる場面でも、メンバーの意見を尊重し、最良の解決策を導き出すプロセスを心がけています。



## デジタルエンターテインメント

PC・スマホ領域のデジタルエンターテインメント業界で多くの経験を積んできました。特に、カジュアルゲームやアバターサービスの企画やデザイン、ディレクションが得意です。プロデューサーやPMなども兼任してまいりました。

UI/UXデザインやリブランディング、マーケティングとの連携、グローバル向けのプロジェクトにも多数携わってきました。

## 広告・グラフィックデザイン

JTBやシャトレゼなどのクライアントの広告やカタログ、パッケージデザインを経験。新聞広告やイベントチラシ、POPなど、幅広いデザイン業務を手がけています。展示会などへの出展経験も多く、目的に応じたブースデザインや呼び込みの工夫なども知見を有しています。

## 教育コンテンツ

幼児向けの英語教育アプリの開発にも携わり、PHONICSやスパイラル学習をベースにした学習アプリを企画・開発。親が重視する「使いやすさ」「継続性」「学習効果」をしっかりと意識して企画やデザインに落とし込んでいます。実際に幼稚園でモニタリングテストを行い、子どもたちの反応を見ながら改善を進めました。

## 生成AIと新技術

ソフトバンクロボティクスとのプロジェクトで、生成AIを使った音声会話プロダクトの企画、市場調査、プロダクトのUI/UXデザインやゲーミフィケーション企画を担当。バナーや説明書などのデザインも行いました。自社のゲーム開発においても生成AIが非常に役立っています。

## これまでのキャリアと実績（2020年以降）



### ソフトバンクロボティクス株式会社（業務委託：2024年）

【ポジション】 プランナー・デザイナー

生成AIを活用した「AIしまじろう」プロジェクトにおいて、UI/UXデザインのサポート、ゲーミフィケーション要素の企画、バナーや説明書のデザイン制作を担当。子ども向けのAIプロダクトを通じて、教育とエンタメの融合に取り組む。

UNBEREAL



### Unbereal株式会社（業務委託：2022年~2023年）

【ポジション】 クリエイティブディレクター（デザイン顧問）

主な業務: カラオケ配信アプリ「topia」のブランディング、イベントやコンテンツのデザインディレクションを担当。若手の多いデザインチームをマネジメントし、マーケティング方針策定、外部制作会社との折衝も行いながら、プロジェクトの品質を高めた。サービス運用と並行で行ったリブランディングプロジェクトをPMとして担当しスピーディに進行させ、新規ユーザー流入を10%増加させました。

NHN

PLAYART



### NHN PlayArt株式会社（正社員：2020年~2022年）

【ポジション】 プランナー・ディレクター

主な業務: 「LINEディズニーツムツム」のイベント企画や販売計画の立案を担当。ツムのスキル考案や、ユーザー参加型のイベントを毎月実施し、安定した運用に貢献。2022年4月のツイステッドワンダーランドコラボでは、月間20億円を達成。

## これまでのキャリアと実績（2006年～2019年）

cocone



### ココネ株式会社（正社員：2014年～2019年）

【ポジション】プロデューサー・クリエイティブディレクター

「ポケコロ」のクリエイティブディレクターを担当したのち、パズルゲーム「猫のニャッホ」の企画・立ち上げからリリース、運用までを担当。プロジェクトが一度頓挫するも、少人数のチームで再度立ち上げ半年でリリース、リリース後も、スピード感を持ってフィードバックを反映し、サービスを改善し続けました。その結果、10ヶ月目で月間1億円の売上を達成。アニメ化やグッズ化など、ココネ初のキャラクターIPとして成功を収め、会社のブランド向上に貢献。

CyberAgent



### 株式会社サイバーエージェント（正社員：2010年～2014年）

【ポジション】アートディレクター・デザインチームリーダー

主な業務: 「アメーバピグ」のアイテムデザインやイベント企画を担当。ガチャの売上を大幅にアップし、ピグアイテムの売上は月に1億円から5億円に成長。新しいアイテムやテーマの企画、部屋の外観プロジェクトなどにも参加。

五七〇デザイン



### 有限会社五七〇デザイン（正社員：2006年～2010年）

【ポジション】グラフィックデザイナー

主な業務: JTBやシャトレゼなど、大手クライアント向けの新聞広告、パッケージデザイン、カタログ、イベント用チラシなどを制作。コピーライターである社長と共に、クライアントの言語化されていないニーズを引き出し、視覚的にわかりやすく伝えることを学び、今の仕事にも活かしている。

## 主なプロジェクトの実績



### 「猫のニャッホ」 (ココネ株式会社)

初月の売上は10万円からスタートし、3ヶ月で1000万円、半年で3000万~5000万円に成長。10ヶ月目で月間1億円を達成し、DAUは20万人、MAUは40万人と大きな成功を収めました。

Google Play Best of 2018 「キュート&カジュアルゲーム」部門で大賞を受賞し、国内外での評価も高まりました。

TVアニメ化、グッズ化、美術展とのコラボレーションなどを実現し、ココネ初のキャラクターIPとして成功。ココネのブランド向上に大きく貢献し、新卒・中途採用応募者の増加にも寄与しました。



### 「LINEディズニーツムツム」 (NHN PlayArt)

DAU400万人、MAU800万人という大規模なゲームタイトルにジョイン。イベントの企画やツムのスキルバリエーションの考案を担当し、2022年4月のツイステッドワンダーランドコラボでは月間20億円の売上を達成しました。

### 「アメーバピグ」関連プロジェクト (サイバーエージェント)

デザイナー兼プランナーとしてガチャの売上を500万円台から1500万円台に引き上げ、ピグアイテムの月間売上を1億円から5億円に成長させました。ピグのDAUは20~30万人、ピグアイランドは3~4万人で、毎月のイベント企画やアイテム販売を手がけました。

### 「topia」のリブランディング&ローカライズ (Unbereal株式会社)

Unbereal社のデザイン顧問としてリブランディングプロジェクトを推進させ新規ユーザーの流入を10%増加。その後、東南アジア（インドネシア、フィリピンなど）向けにローカライズとマーケティング対応を行い、3ヶ月で5万人の新規ユーザーを獲得しました。

## 課題解決への私のアプローチ



### 答えを生み出すプロセス

企画やデザインを行う際に私のアプローチでは、「正解を見つける」のではなく、課題の本質に向き合い、「答えを生み出す」ことを重視しています。デザイン思考とアート思考を用い、根本的な問題にフォーカスし、ユーザーに最適な解決策を導き出します。

### スピードを重視した実行力

デジタル市場ではスピードが重要です。まずはミニマムな形でプロダクトを市場に出し、フィードバックを基に迅速に改善を進めるアプローチをとることが多かったです。スピード感を持ちながら、プロセスを楽しむことが成功への鍵だと考えています。

### チームワークでの解決策

チーム全体の意見を取り入れ、異なる視点を融合させながらプロジェクトを進めることが重要です。簡単なデザインやプロトタイプを使って、アイデアを共有し、チームの共通理解を深めることを大切にしています。

### 論理的判断と柔軟なコミュニケーション

意見の違いが出た際には、論理的な判断でメリット・デメリットを評価し、最適な解決策を見つけます。常に建設的なコミュニケーションを心がけ、全員が納得できる形でプロジェクトを進めています。

# スキルと私が大切にしていること



## 使用ツールと技術サポート

- Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustratorなど)
- Figma (UI/UXデザイン)
- Unity (基礎知識のみ)
- Webデザイン (基礎知識のみ)
- ChatGPT、MidjourneyなどのAIツールを取り入れて、効率的にアイデアやデザインを形にしています。

## 企画・プロジェクトマネジメント

新規プロジェクトの企画立案やディレクションを通じて、企画から実行、改善までの一貫したマネジメントを得意としています。特に「猫のニャッホ」や「LINEディズニーツムツム」、「アマーバピグ」など、規模の大きいプロジェクトに携わり、成功へ導いてきました。

## デザイン思考とアート思考

ユーザー視点を大切にし、課題解決においてはデザイン思考やアート思考を取り入れ、柔軟なアプローチを行います。問題の本質にフォーカスし、革新的な解決策を提案しています。

## 価値観

私は、チームワークと柔軟な対応を大切にしています。また、現代の市場ではスピード感が非常に重要です。まずはミニマムな形で市場に出し、フィードバックを基に迅速に改善を進めることが成功の鍵だと考えています。



## お仕事のご依頼やご質問について

私はこれまで、デジタルエンタメ、ゲーム、教育領域、生成AIを活用したプロジェクトなど、幅広い分野で経験を積んできました。以下のようなお仕事のご依頼やご相談がありましたら、対応が可能です。ぜひお気軽にご連絡ください。

- ・新規プロジェクトの企画立案やクリエイティブディレクション
- ・ゲーミフィケーションを応用したコンテンツの企画やデザイン
- ・既存サービスのリブランディングや改善提案
- ・UI/UXデザインのサポート
- ・グラフィックデザイン、イラスト制作
- ・名刺、チラシ、カタログなどの各種印刷物の制作
- ・Webデザイン
- ・イベント出展時の販促物制作（ポスター、パンフレット、ブースデザインなど）
- ・デザイン思考を取り入れた課題解決のアプローチ（壁打ちやデザイン顧問など）
- ・デザイン組織づくりやチームマネジメント、外部制作会社との調整
- ・生成AIを活用したコンテンツの企画やデザイン

ご相談内容に応じて柔軟に対応いたします。まずは簡単な打ち合わせやお話からでも構いませんので、ぜひご連絡ください。

### メールアドレス

[masanori\\_takeuchi@kisoutenguys.com](mailto:masanori_takeuchi@kisoutenguys.com)

### HP

[www.kisoutenguys.com](http://www.kisoutenguys.com)